

**COLEGIO EL JAZMÍN IED.
PROGRAMA DE EDUCACIÓN MEDIA ESPECIALIZADA**

DOCENTE: JHON PACHECO CAMARGO

1. GENERALIDADES	
Área de Formación	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
Nombre de la Asignatura	DISEÑO Y ANIMACIÓN EN DOS DIMENSIONES
Tipo de asignatura (teórico, práctico, teórico-práctico)	Teórico-práctico
Carácter de la asignatura (obligatorio, electivo)	Electivo
Horas Presenciales (Contacto Directo - acompañamiento)	2
Horas de Trabajo Independiente (Aprendizaje Autónomo)	4
Fecha de actualización	
2. DESARROLLO DE LA ASIGNATURA	
PALABRAS CLAVE:	Diseño, dibujo, vectorial, graficadores, aulas virtuales, tics, plataformas.
JUSTIFICACIÓN:	
<p>La "EME CONÉCT@TE" surge como una <u>segunda línea</u> frente a las necesidades educativas de la Institución IED El Jazmín; la primera línea está a cargo del área de Educación Física y Artes.</p> <p>De acuerdo con esto Conéct@te promoverá las competencias Tecnológicas que buscarán preparar al educando para ser productivo en el diseño, desarrollo y profundización de soluciones virtuales que le permitan ser competente a nivel laboral.</p>	
OBJETIVO GENERAL:	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias laborales en los estudiantes que les permita mejorar su calidad de vida y su inserción en el mundo del trabajo. 	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	
<p>Desarrollo de las competencias tecnológicas a través de la creación y diseño bi y tri dimensional con herramientas CAD (Diseño Asistido por Computador) y graficadores especiales (inkscape) donde se implementará un programa de diseño que va desde la concepción de una idea hasta llegar al producto.</p>	
COMPETENCIAS A FORMAR	
Cognitivas	El diseño involucra procesos de pensamiento relacionados con la anticipación, la generación de preguntas, la detección de necesidades, las restricciones y especificaciones, el reconocimiento de oportunidades, la búsqueda y el planteamiento creativo de múltiples soluciones, la evaluación y su desarrollo, así como con la identificación de nuevos problemas derivados de la solución propuesta.

Comunicativas	A partir de la utilización de fuentes de información y plataformas virtuales establece relaciones con sus compañeros de grupo en la búsqueda de ideas y proyectos.
Interpretativas	Una parte fundamental de la metodología de proyectos y solución de problemas desarrolla su dimensión interpretativa frente a un contexto determinado.
Argumentativas	Cuando establece los parámetros para convencer a los demás que su solución es la más factible se requiere como elemento fundamental el argumento.
Propositivas	El diseño bidimensional incluye elaborar una propuesta inicial frente a otras propuestas ya creadas o antecedentes de las ideas que surgen en la mente del diseñador.
*Técnicas	La conjunción de uno o varios procesos permite establecer un orden en el marco de la creación de diseños, lo cual permite establecer técnicas y estándares para la ejecución de prototipos o modelos de aproximación tecnológicos.
*Tecnológicas	A través de la tecnología se busca solucionar problemas y satisfacer necesidades presentes o futuras. Con tal fin se utilizan recursos limitados, en el marco de condiciones y restricciones, para dar respuesta a las especificaciones deseadas.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

A partir de los lineamientos de la Resolución N° 2953 del 04 de septiembre de 2011 se destaca lo siguiente,

La concepción de la educación media especializada, como un proceso de profundización en un área o campo de conocimiento de acuerdo con los intereses, capacidades, talentos, ritmos y estilos de aprendizaje del educando. La EME busca la profundización curricular, pedagógica, administrativa y organizacional de tal manera que los grados 10° y 11° asimilen y desplieguen contenidos y metodología apropiadas y pertinentes de la educación superior

El Colegio El Jazmín I.E.D. cuenta con una academia Cisco en la institución, que desarrolla El programa Networking Academy como un modelo e-learning que prepara a los egresados para trabajos relacionados con redes y tecnologías de la información.

Así como para estudios superiores en Informática y Tecnología, a su vez ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades en ciencias, matemáticas, escritura y solución de problemas

El área de Tecnología e Informática viene fomentando el uso de TICS en el aula y desarrollando proyectos que demuestran la necesidad de implementar herramientas virtuales en los diversos ámbitos del conocimiento, del desarrollo social y la formación integral del educando tales como: La empresa, aulas virtuales en el aprendizaje, diseño web, bases de programación, uso de herramientas online en la escuela, pagina web institucional, jugando con la tecnología (OTIM).

A partir de la utilización de la plataforma virtual Moodle <http://www.teijazmin.milaulas.com> basada en el modelo pedagógico constructivista se promoverá una comunidad virtual educativa (aprendizaje cooperativo); el educando tendrá la posibilidad de divulgar, compartir, argumentar y proponer ideas creativas a través del diseño asistido por computador con graficadores especiales como inkscape (dibujo vectorial) y tres dimensiones google sketch up. Teniendo en cuenta que se trata de una plataforma virtual, la interactividad y las inmensas posibilidades que ofrecen las TICS permitirán a educando desarrollar sus ideas en un espacio donde le permitirá ser competente frente a un proyecto o propuesta que genere en un contexto social y virtual.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL DOCENTE

El docente a cargo será promotor de ofrecer recursos interactivos, objetos virtuales de aprendizaje (ova's), videos y animaciones que permitan al educando desarrollar su creatividad frente a la disciplina del diseño y la expresión gráfica a través de graficadores especiales.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE

La interacción virtual y metodología centrada en el desarrollo de proyectos a través de problemas permitirá que el educando adquiera roles donde la autonomía y el auto-aprendizaje sea parte fundamental de sus actividades; por tratarse de sus intereses desarrollará actividades donde se permitirá una retroalimentación constante con el educador.

EN EL AULA - TRABAJO PRESENCIAL

- Simulaciones
- Prácticas,
- Exposiciones
- trabajos en grupo – equipo
- Método de proyectos
- Publicación de proyectos en el aula virtual
- Foros de opinión
- Socialización de proyectos

FUERA DEL AULA – TRABAJO INDEPENDIENTE

Desarrollo de guías de lectura, trabajo, prácticas
Protocolos y búsqueda informativa
Pautas y directrices de trabajo individual y grupal
Trabajo asincrónico con la Plataforma educativa.

EVALUACIÓN:

Por tratarse de la metodología de proyectos se tendrán en cuenta los siguientes aspectos para evaluar al educando:

1. Evaluación de las propuestas bajo los parámetros de diseño.
2. Socialización de las propuestas.
3. Manejo y dominio del software graficador.
4. Presentación y argumentación de las distintas propuestas y/o ejercicios presentados a través de la plataforma educativa.
5. Cumplimiento y responsabilidad en la entrega de sus propuestas.
6. Cumplimiento del horario de clase.
7. Seguimiento y retroalimentación por parte del docente.

FUENTES DE INFORMACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: WONG, Wicius Fundamentos del Diseño Bi-Tri dimensional, MUNARI, Bruno *el problema de desing surge de una necesidad*” de L.B Archer

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS AL APOYO DE CURSO:

<http://www.tejazmin.milaulas.com>

<http://www.inksidesign.com/>

<http://www.emegafono.com/revista/>

http://www.polisemiadigital.com/index.php?option=com_content&task=view&id=94&Itemid=2

<http://www.tomassoler.com/post/26550815361/bruno-munari-como-nacen-los-objetos>

<http://es.calameo.com/read/000283564c3bb9256ee84>